

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik. (2009). *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*. [Online]. Tersedia: <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>. [Diakses 17 Juni 2014].
- Arikunto, Suharsimi. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Depari, Ganti. 2011. *Teknik Digital Teori dan Aplikasi*. Bandung: CV Nuansa Aulia.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Firdaus, Muhammad (2014). *Visualisasi Prinsip Kerja Osiloskop Melalui Buku Elektronik Interaktif*. Skripsi FPTK UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi, Adieb. (2014). *Klasifikasi Game Dari Tujuan Penggunaan*. [Online]. Tersedia: <http://segitiga.net/blog/klasifikasi-game-dari-tujuan-penggunaan> [Diakses 29 Juli 2014].
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelejaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2005). *Metodes Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwardjono. (2008). *Aspek Tipografi dalam Penulisan Karya Ilmiah/Akademik/Profesional*. Materi Lokakarya FEB UGM Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2010). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Wahono.(2006). *Konsentrasi Game Technology*. [Online]. Tersedia: <http://romisatriawahono.net> [Diakses 17 Juni 2014].
- Widodo, C.S dan Jasmadi (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.